

**LAPORAN PENELITIAN HIBAH BERSAING
TAHUN ANGGARAN 2010**



**Peningkatan Softskill Mahasiswa Berbasis IESQ
Melalui Pendekatan Eksperimen**

Ketua Peneliti
Drs. Mohamad Sujunus, MAFIS, Ak.

Dibiayai oleh DIPA Universitas Airlangga, sesuai dengan Surat Keputusan Rektor tentang Kegiatan Penelitian Multi Tahun, Pengabdian Kepada Masyarakat Mono Tahun, dan Pengabdian Kepada Masyarakat Multi Tahun Universitas Airlangga Tahun Anggaran 2010 Nomor: 553/113/KR/2010, Tanggal 11 Maret 2010

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS AIRLANGGA
OKTOBER 2010**

RINGKASAN

Dalam dunia pendidikan tinggi, kemampuan dalam meningkatkan kadar ESQ merupakan salah satu syarat untuk meningkatkan *softskill* mahasiswa. *Softskill* meliputi berbagai aktivitas pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berorganisasi, kemampuan bekerja-sama (*team-work*), keberanian dalam menghadapi tantangan, visioner.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengajaran mahasiswa dengan metode konvensional dibandingkan dengan metode *postmodern* yang mencoba mengkombinasikan peningkatan kemampuan *softskill* yang berbasis pada IESQ. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan eksperimen.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang efektifitas penggunaan pembelajaran aktif (*active learning*) dalam meningkatkan nilai akademik. Metode deskriptif digunakan karena akan menghasilkan data faktual yang diolah secara kuantitatif berdasarkan informasi statistik, dan data kualitatif yang dihasilkan berdasarkan hasil-hasil penelitian. Desain penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah pretest post-tes desain. Metode eksperimen dilakukan pada tahun pertama. Pendekatan kualitatif digunakan pada tahun kedua dengan metode *deep interview* melalui *focus group discussion* (FGD) bersama para ahli dibidangnya untuk mensinergikan dan mencapai hasil yang terbaik. Menemukan formula baru yang merupakan hasil penggodokan dari aktivitas a sehingga dapat digunakan sebagai "produk" yang berupa acuan peningkatan *sooftskill* yang berbasis IESQ.

Dari penelitian ternyata didapatkan bahwa peningkatan *softskill* mahasiswa akan memberikan perubahan positif pada kemampuan dan prestasi akademis. Hal ini ditandai dengan perubahan secara positif pada capaian nilai tes yang dilakukan pada para partisipan dalam penelitian ini. Jika nilai test tersebut dikomparasikan dengan nilai akademis selama pengamatan maka akan terlihat kenaikan nilai akademis yang bermakna. Namun demikian masih ada kasus dimana peningkatan *softskill* belum menunjukkan dampaknya pada pencapaian nilai akademis.

Kata kunci : IESQ, Softskill, Metode Pengajaran